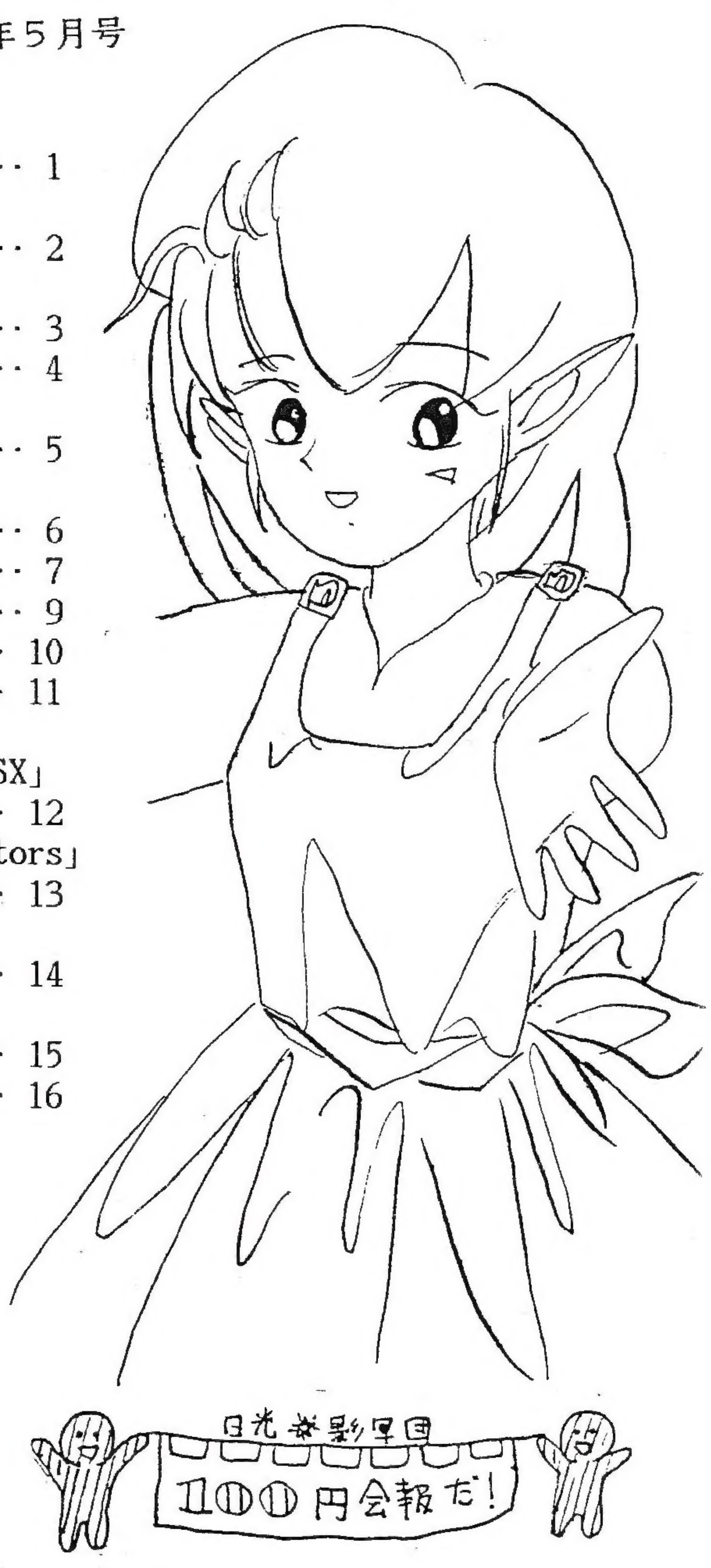
G.I.C.N.
General Interchange Communication Network

Vol.95 1994年5月号

《《《 目次 》》》

✡表紙·目次·会費残高 ···· 1
会報·振替口座番号
PaSoDo#12 ···· 2
✡〈連載部〉
Beltania技術局 #14 ···· 3
Beltania技術局 #15 ···· 4
✡〈投稿一般部〉
= 013 筑紫高宏 = ···· 5
= 028 アッキー =
= 024 NV組HIRO.N = ·· 6
= 035 TAKA = ········· 7
= 023 BUN = ········· 9
= 004 ローゼン = ······ 10
✡〈会報·次号予告〉······ 11
✡〈ページ投稿部〉
「VERNET MASK OF THE MSX」
= 017-2 P.Nリリア = ··· 12
「FreeTalk!forillustrators」
= 018 加卜 = ······· 13
✡〈広報部〉
VCMC ·············· 14
✡〈付録〉
VERNET入会申込書 ····· 15
マンガ「ある百円の謎」··· 16



ついに出たぞ100円会報!次はオフセット化か?(笑)詳しくは記事読んでね。ちなみに、今回の表紙絵はAlephが3回トレースで描きました。さすがに3回となると、形だけはととのいますね。ロゴはEXTRA出身の方はブッとんでるのではないですか?マネ²です。(ロ)さん、ごめんなさい〜)
天才テレビくんの新アニメ「ジーンダイバー」は、ちょっといいかも。前より作画落ちてるけど〜。

〒470-03
愛知県豊田市貝津町柚木133-1ユノキB2203
〈編集·発行〉Aleph

No.

会費残高 Cr.

☐ 会費納入要 ☐ 会費は取ってません。

[会報]

<謎の100円会報現る>

ついに、VERNETが100円になってしまいました。この#9.5はお試し版も兼ねていますので、外部配布用の記事も入っています。増刷希望の方は、希望刷数×103円をVERNET東海本部に送ってください。VCMCで買うより安くなると思います。

※新方式の誌面について
1ページ当たり全角2484文字(23桁×54行×2段)
文字間隔 1/4文字
行間隔 1/2文字
縮小率 70%
ページ数 16ページ

※費用について
会報印刷 16÷4×10円=40円
郵便書簡 60円
装料 3円(今回は初版に限り無料)

※重量について(データはEX.Vol.48より)
会報16ページ 17.5g
1ページ当たり1.09375g
No.10ホッチキスの針2個0.047g
郵便書簡3.178g
合計20.725g(<25g)
ちなみに、20ページだと25.1gとなり、不可。

－－－－－－－－－－－－－－－

<郵便振替口座開設>

会費は郵便振替でも振り込めます。安い手数料で安全・確実なので、ご利用をおすすめします。ただし、初回(入会時)に限り、必ず小為替で送ってください。

-口座番号・加入者名-

00860-4-98109 VERNET

振替用紙はお近くの郵便局でもらえます。普通で届くまでに10日前後、電信扱で2-3日かかります。

－－－－－－－－－－－－－－－

<次号からの予定について>

次号から、必要に応じて付録ディスクをつけます。小説などページ数を食うものはすべて3.5"か5"のMS-DOS型式のフロッピーで送ってください。プログラム・CG・MUSIC他、ディスクに入りそうな物も歓迎です。機種依存もOKです。SWORDのプログラムは特に歓迎です。SWORDのプログラムはS-OS型式で送ってください。

シェルはまだ出来ていないので、入りません。シェルは完成したら、X680×0の電脳倶楽部やX1のLOVERSさんみたいな雰囲気のものになる予定です。

アンケートでディスクのメディアを調査しますので、必ず回答してください。

－－－－－－－－－－－－－－－

<【重要】アンケートについて>

今回は、アンケート項目にいくつかの重要項目がありますので、会員及び準会員(もらってるひと)は<u>必ず、全員</u>、アンケートに回答してください。回答がない場合、以後不都合が生じても責任を取れません。また、今回の会報を見て入会する方も、回答してください。

以下にアンケート項目を列記します。

－－－－－－－－－－－－－－－

<VERNET#9.5 アンケート>

Q1.

次号からの付録ディスクの希望メディアを調査します。次の中から選んで下さい。分からない場合は機種名を書いてください。

1) 3.5"2DD MS-DOS型式
2) 3.5"2HD MS-DOS型式
2) 5"2D MS-DOS型式(割高)
3) 5"2HD MS-DOS型式

Q2.

次号以降もVERNETを購読(あるいは、サークル間交換、etc.)しますか?

Q3.

会員数があと45人増加すれば、55ページ以上でオフセット印刷会報が発行可能になります。オフセット会報についてどう思いますか?

1) 少々価格が上がっても作って欲しい
2) 価格が変わらないなら作って欲しい
3) 価格が下がるなら作って欲しい
4) 作って欲しくない

Q4.

記事人気投票です。一人2票まで、タイトルまたは筆者名で投票してください。

Q5.

次々号のテーマはなにが良いですか?

Q6.

その他、一般投稿もお願いします。Q1.の型式でのテキストファイルだと助かります。

－－－－－－－－－－－－－－－

<#9のバグだし>

私の記事にいくらかまずい点がありましたので、訂正します。

P.a7 "NL_Z80役に立たないウンチク"・左下
メモリ読み出し・書き込みサイクルに挿入されるTwはシステムによって異なります。

P.a13 "S-OSCLUB ARCADIA"・左10行目
END(BN[0]) → END(BN[1])

また、#9bが乱丁・ページ切れなどで大変読みにくかったことをおわびいたします。

[PASODO #12]

=HACKER TEAM-ハッカー=

相田さんが東京へいってしまった!それに、予想外の青島さんの活動離脱・・・・。しかたがないので、メンバーを全国募集します。MSXのAVGを郵便でまわしながら製作しています。MSXユーザーでゲームを作りたい方は、ぜひ参加してください。VERNET本部で受け付けています。

Ｂｅｌｔａｎｉａ技・術・局

～＃１４：プログラムスタイル論
序論　構造化プログラミングへの第１歩～
ｂｙ　Ａｌｅｐｈ

皆さんは脳が痛くなるほど大きなプログラムをＢＡＳＩＣで組んだことはありますか？ＢＡＳＩＣだけでメモリの限界まで使って、たとえばＲＰＧなどのプログラムを作ると、原因不明のバグに見舞われて対処不能になることがよくあります。かく言う私も数年前までは、無謀にも全く無計画な状態からいきなりＲＰＧを作って、「バグだバグだグゥェ～ッ！」とわめいていました（なんだこいつ／笑）。

さて、ＢＡＳＩＣでわけのわからんバグが出たら、それは大抵スタックオーバーです。長すぎるプログラムでは、このバグをとるのは至難の技です。では、プログラマーにとって、どの位までが対処出来る長さなのでしょうか？

例えば、長さ１００のプログラムを管理出来るプログラマーＡさんがいたとします。Ａさんは当然、１０１や１０２のプログラムも組めるでしょうし、１２０や１３０のプログラムも組めるでしょう。しかし、１０００や１００００となると、話は別です。Ａさんの頭はの～みそぷ～になるでしょう。そこで、プログラムを機能ごとにいくつかにわけて、（論理上の）プログラムのサイズを小さくしなくてはなりません。

ここでは、「機能ごとに」という所が重要です。ＢＡＳＩＣでは完全に独立したブロックを作るのは困難ですが、すぐれたブロックは他のプログラムにも生かせます。また、多人数でプログラムを作るときに、威力を発揮します。

ここで、注意して欲しいのは、「ブロック」を「サブルーチン」と読みかえてはいけない、と言うことです。こんなＧＯＳＵＢ文の羅列がプログラムのはじめについているのを見たことはありませんか？

```
10 REM *** MAIN ***
20 GOSUB "INIT"
30 GOSUB "COIN"
40 GOSUB "SLOT"
50 GOSUB "HANTEI"
60 END
70 LABEL "INIT": ..............
```

これは、ちょっと参考書をよんでいい気になったバカ（数年前の私）がよく作るプログラムです。
さて、どこがわるいのでしょう？

このプログラムリストを読む人のことを考えてください。ＧＯＳＵＢのブロックとサブルーチンを行ったり来たりして、よみにくいことこのうえありません。この程度のプログラムなら、ＲＥＭ文を使ってブロック化をするにとどめた方がいいです。

Ｃなどの構造化言語では、サブルーチンのブロックを作る場合、それは外部から完全に独立でないと無意味です。外部に依存する（つまり、大域変数やメモリを参照・変更する）ものは、そのプログラム内では意味があっても、他のプログラムには利用出来ません。また、外部から独立で、似たような目的に使用するサブルーチンのブロックを多く集めれば、それらをまとめてライブラリとして利用出来ます。

ＢＡＳＩＣで完全に独立なブロックを作るのは困難ですが、ＣやＳＬＡＮＧなどの変数の引き渡し方法をまねることで、不可能ではありません。
〈ＣやＳＬＡＮＧの引き渡し方法（代表例）〉
呼び出し時のスタックの状態

```
                    .
 （Ａにデータ型）     .
                データ　２
                データ　１
                データの数
          ＳＰ→リターンアドレス
```

これに対し、呼び出された側は次のように対応します。

```
      POP   IY
      OR    A
      JR    Z,EXEC
      PUSH  IY
      RET
EXEC: POP   DE
      LD    IX,DATA
      ADD   IX,DE
LO:   LD    A,E
      OR    D
      JP    Z,........
      POP   HL
      LD    (IX+0),L
      LD    (IX+1),H
      DEC   DE
      DEC   IX
      DEC   IX
      JR    LO
      ............
```

使うコンパイラの変数の引き渡しの方法さえ分かれば、マシン語での関数の自作は可能です。

さて、ＢＡＳＩＣでこれをまねるにはどうすればいいのでしょう？

```
      DIM   ST(N)
      SP=0
```

もうわかりましたか？

```
      ST(SP)=A
      SP=SP+1
      ........
      GOSUB ........
      ..........
```

このように配列を使うしかないのです。あほくさ

いですね？ＢＡＳＩＣではここまでする必要はありませんが、せめて使う変数名をＲＥＭ文で書き出す位のことはしておきましょう。

サブルーチンの入口はサブルーチンのトップに、１つだけというのが良い書き方です。

```
        C=2
        GOSUB "SUB"
        ..........
LOOP:C=0
SUB:    C=C+1
        PRINT C
        IF INKEY$<>"" ......
        IF C<5 GOTO "SUB"
        GOTO "LOOP"
```

というプログラムは、

```
        C=2
        GOSUB "SUB"
        ..........
SUB:    C=C+1
        PRINT C
        IF INKEY$<>"" ......
        IF C<5 GOTO "ELSE"
             C=0
             GOTO "SUB"
        LABEL "ELSE"
             GOTO "SUB"
```

と書くべきです。

データについては、ストッパーで終わりを検出する様にしましょう。

```
        WHILE I<>-1
             READ A(I)
             I=I+1
        WEND
        ............
        DATA 100,102,140
        DATA 96,128,200
        DATA -1
```

他の言語へ移行するとき、すんなりなじめます。

今回はこれぐらいにしておきましょう。私もまだ未熟者ですので‥‥。

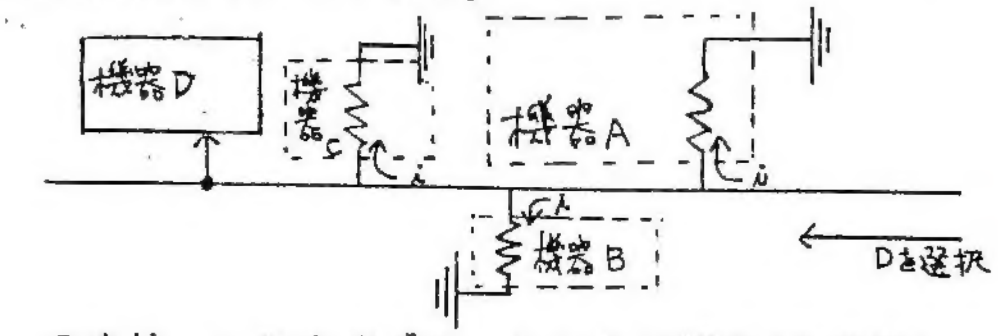
Beltania 技・術・局

～＃１５：Ｚ８０役に立たないウンチク
第２回／用語解説 ～
by Aleph

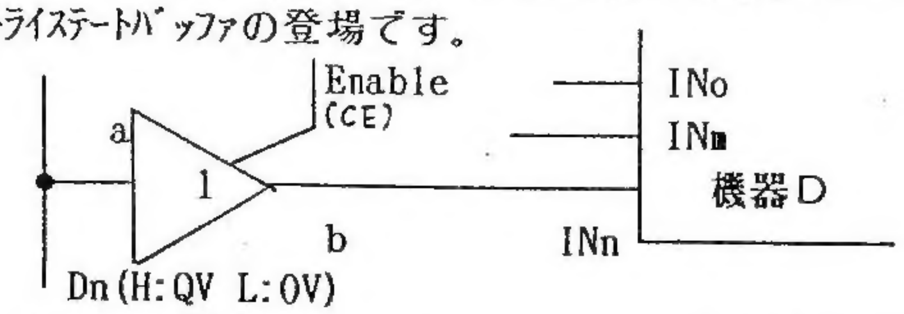
今回は、#9p.a7で使用して解説しなかった専門用語の解説をします。なお、前回の記事に訂正がありますので、2ページ<#9のバグだし>もご覧下さい。

Ｃ．２：トライステートバッファ

コンピュータのI/Oなどでは、各機器は同じバスに並列に接続されています。これらの機器がTTL(トランジスタートランジスターロジック)を用いていると、それはGNDに接続された抵抗と考えられます。



つまり、このままでは、たとえば機器Dを接続して使用したい時に、機器Aなどに微弱な電流iが流れて、Dが正常に動作しないことがあります。そこで、トライステートバッファの登場です。



Enableが論理0(L)の時、このバッファは普通のバッファとして働き、高入力インピーダンス(*)で入力をシャットアウトします。(状態A・ハイインピーダンス)

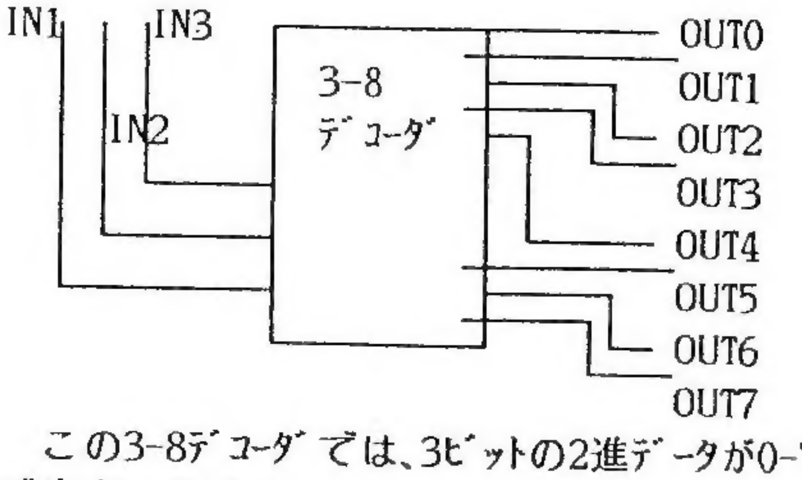
機器Dが選択されたとき、Enableが論理1(H)になって、a-b間の抵抗は取り払われます。データバスnからの入力nはQV(状態B・H)または0V(状態C・L)になります。

このように、3つの出力状態をもつので、3(トライ)ステート(状態)と言うのです。

(*インピーダンス)
元々は交流回路での電気抵抗をあらわす。単位オーム。記号Z。ここでは直流回路で同じ意味で使っている。

Ｃ．３：デコーダとエンコーダ

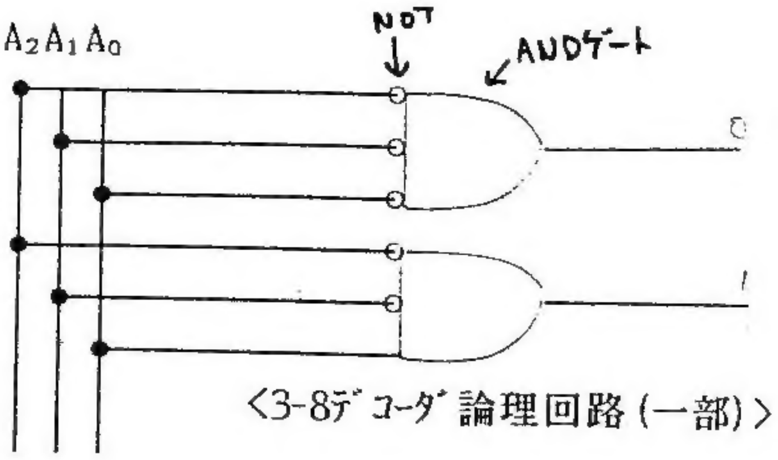
デコードとは、ｎビットの2進数データを2^n本のバスのうちの１本をアクティブにすることであらわすことです。



この3-8デコーダでは、3ビットの2進データが0-7の数値で出力されます。

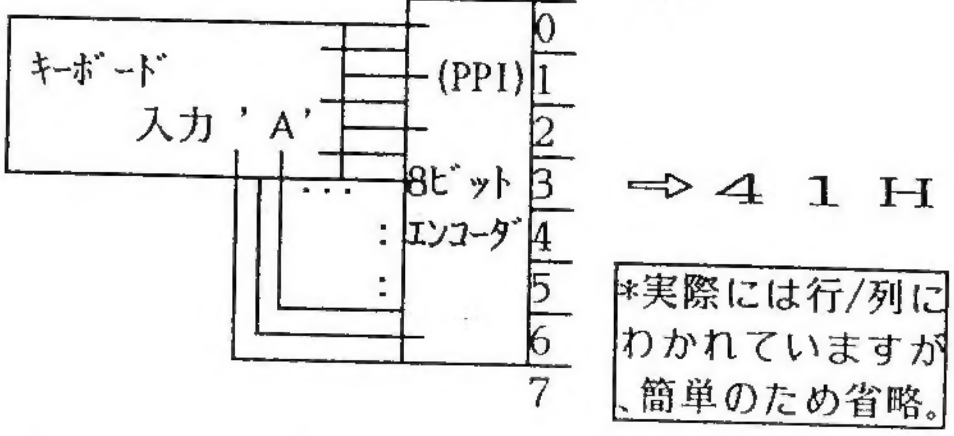
メモリをアクセスするとき、アドレスバスに乗ったデータをデコードした出力一つにメモリ1バイトがそれぞれ割り付けられ

て、たとえば8ビット機はアドレスバスが16本ありますので65536バイトのメモリ空間がアクセス可能なのです。つまり、8ビット機には16-65536デコーダ(?!)が入っているということになりますね。



<3-8デコーダ論理回路(一部)>

エンコーダはデコーダの逆で、1つの信号を2進数にまとめて出力します。コンピュータでは、キーボードからの入力を取り仕切るPPIなどで使われています。



今回はここまで。では、次回もB.eをお楽しみに!

<B.e緊急バグだし>

#14のベーシックプログラムで、ラベルの書き方が2通りまざってしまっています。CZxB0xのLABEL文に統一してください。

[投稿一般]
= 013 筑紫高宏 =　1994-5-16 着
「古畑任三郎でした」

Ｖｏｌ．９（ａ＋ｂ）ありがとうございました。

まず、「ｂ」の３ページ目の「ばんちょ」さんのイラストですが、いつも感心しているのですが、キャラがかわいくていいですね。

保田さんのゲンコですが、ぼく、分かんないや、です。バカはやーね。たたみ込みといえば、「ジーンダイバー」、主人公の唯ちゃんが、もろ、その筋向けの顔をしている。[Aleph: うんうん。] あっ、これは、天才テレビ君内アニメです。

ちなみに、ＰＰＵは、ピクチャー・プロセッシング・ユニットの略だったと思います。ファミコンは、本体を安くすることに目がくらみ、ＲＡＭをケチって、結局、カセットのコスト・アップになってしまいました（ファミカセより、スーファミのカセットのほうが、安く作れるはずです）。スーファミも、基本部分は、はやくにできていたので、設計が古いし、ＶＲＡＭも少ないです。コスト・ダウンのため、ＲＡＭを２個に押さえたけど（３２Ｋバイト２個）、今更、変更できないや、だったと思います。メインＲＡＭは、３２Ｋバイトの予定だったけど、１２８Ｋバイト１個に変更されました。ＶＲＡＭも、このＲＡＭ、２つだったら、ＶＲＡＭが２５６Ｋバイトになり、すごかったと思います（１６ビットＲＡＭ、１個にまとめられたかも）。バッテリー・バックアップのＲＡＭまでケチったのは、ちょっとね。コントローラ２つもつけなくていい。

川口まどかさんの「やさしい悪魔」は、いいでよー。ストーリーとセリフがいいです。和田慎二さんの明日香シリーズもいいです。このかたは、ストーリーの作りかたが、特にすぐれいいます。はまりがちなのが、その筋にメジャーな竹本泉さんです。清水玲子さんも、ストーリーがいいです。佐々木倫子さんも、ストーリーがいいです。少女マンガの魅力は、かわいいのは、とことん、キャラがかわいいのと、心の内面をえぐるようなストーリーですね。はまると、抜け出せません。

ちなみに、「Ｘ平」は、アタリです。発行周期が異常に長い点を除けば、知っている範囲では、一番充実しているサークルではないでしょうか。

ＥＸ．のコーナーです。
Ｍａｃなんて、もってねーよで、悲しいです。段組みには、マイコンに掲載されたＭＳ－ＤＯＳ用のユーティリティーのＦＯＲＭ．ＣＯＭを使っていました。桁数や行数、段数を指定すると、それなりの禁則処理をして、会報の文字面のように、テキスト・ファイルとして、変換してくれます。印刷は、ＪＩＳ第１水準漢字しかない、２４ドットのプリンタでした（ＭＺ－１Ｐ１７）。でも、自作の漢字テキストのプリント・プログラムで、ＪＩＳ第２がくると、ディスクからイメージを読んでくれる自作のＭＳＸ用ツールで印刷していました。なお、このプログラムは、行の最初やページの最初などに、任意のコードを送ることができるので（コントロール・ファイルから読み込みます）、ワクもいっしょの印刷するようにして、感熱紙で打ち出し、７３％に縮小して、ワクの部分の定規をあて、カッターでページを切り出していました。
ところで、ＶＥＲＮＥＴのひらがなのフォントはどうしているのでしょうか。プリンタのフォントかな。[Aleph: そうです。]

おややびの歌詞分かりません。
ＤＱ４の思い出。さーて、宝箱の探索もすべて終わったし、最後に話を聞いて戻ろかな。と、思った

ら、げっ、中ボスじゃん。こ、こんなときに、ボロボロだ、どおしよお。ゲッ、結構強い、変身しやがる。そーのこーので、なんとか倒して、ふー、これで、前半が終わったと思いきや、えっ、ええっ、？、？、？、エ、エンディング？

1994-05-11

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

<<Alephより>>

X平研、入りたいです。深谷さんにお手紙することにします。

EX.誌はそうして作っていたのですか!?てっきりMacだと･･･。結構苦労してますね、お互い。(笑)今回のVERN.誌はB4切出しです。EX.誌にかなり近くなったでしょう?

筑紫さんにS-OSﾕｰｻﾞｰｽｸﾗﾌﾞの住所を教えて頂きました。問い合わせをするときは、くれぐれも失礼のないようにしましょう。

〈S-OSﾕｰｻﾞｰｽｸﾗﾌﾞ〉

〒536 大阪市城東区鴫野東1丁目13-18

森　喜一郎

＝ 028 ｱｯｷｰ ＝　1994-5-6 着

ＭＳＸ ＭＵＳＩＣ サークル紹介

サークル名

ＯＡＴＨ　（活動は ２ ～ 3ケ月　１ 回位）

オリジナル曲　雑誌の入力曲 どちらでもＯＫ

会員資格

むずかしい規則は ありませんが 活動の時に必ず １ 曲以上のＭＵＳＩＣ データを ディスクに入れて送るだけです。

会費

１ 回 1000円 ディスクを 送る時に 現金を バレないように入れて下さい。

（過去の例からアフターサービス特別編集テープなどあるかも 知れません）

宛先

〒 950-21

新潟市五十嵐 ２ の町 8611の19

コーポ小島 106号室

鶴 飼 朗

5月中旬過ぎに なりますが 現金 1000円送ると #6（カセットテープ）とファミコンのミュージックテープを 送ります。この時は ディスクでのデータは いりません。

－－－－－－－－－－－－－－

四月の末に小牧空港で（名古屋空港）大惨事がありましたが，町内の人も犠牲となりました。墜落現場の２００メートルぐらいの所に友人の家があり事故があった夜は寝れなかったそうです。

夏休みの予定で，休みに入ったらすぐに北海道に行くつもりです。

目的は観光とオグリキャップに，あいに行く事ですが，もう今年で四年も続いています。すぐ近くにヤエノムテキも，いますし近辺には，サクラチヨノオー　サクラユタカオー　メリーナイス　ダイナガリバー　ホリスキー　タマモクロス　ウィンザーノット　ハイセイコー　昔の栄光馬がたくさんいます。主に道南を旅するつもりですが，５月の末にラスベガスにも行ってきます。なんかこう書くと金持ちの息子みたいに思うでしょうが全然違います。アルバイト先の主人の供をして行くので旅費は全部出してくれます。ただ飛行機事故とピストルの事が心配なのは心配ですが・・・どうなるかは，運命とは思っていますが・・・

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

<<Alephより>>

OATHのﾃｰﾌﾟ、聞かせて頂きました。MSX-MUSICのわりにはすごいﾚﾍﾞﾙですね。でも、1000円は高すぎるのでは?

＝ 024 NV組HIRO.N ＝　1994-5-16 着

▼ＮＶ組ＨＩＲＯ．Ｎの”の～がき”ｖｏｌ．３▼

◇ｆｒｅｅ－ｔａｌｋ

だらだらと書きますが最後までみてねっ

突然ですが、私は今、チョコボールのエンゼルマークを集めています。そのきっかけは、と言いますと、友人の一人がおもちゃのカンズメを学校に持って来て自慢していて、それを見て、欲しくなりました。カンズメの中には、会員書やサングラス（子供用）など、おもしろいものがいろいろ詰まっていて宝箱のようでした（本気で）。現在の獲得数は銀が４枚で、銀あと１枚で貰えます。しかし、金のエンゼルマークは生まれてこのかた見たことがない。誰かくれー。

この前、やっとＴＡＫＥＲＵに注文していた、スーパーピンクソックス３が届きました。頼んだのが１月の初め頃だから、３か月！　長かった。これだけ待たせたのだからすばらしいものだろう、と思ってやったからかどうか分からないが、あまり薦めれるものではない。ＣＧはすべてインターレスとなっている。そのためとても目が疲れる。しかし、ＭＳＸには数少ない新作なので贅沢も言えないのは事実だ。

◇これがおすすめ！（ＮＡＲＣＨさんのまねです笑）

・Ｂ’ｚのＣＤ：「Ｔｈｅ　７ｔｈ　Ｂｌｕｅｓ」

全２０曲の２枚組アルバムで、いい曲がいっぱい詰まっています。私のお気に入りの曲は「おでかけしましょ」、「ＭＹ　ＳＡＤ　ＬＯＶＥ」、「赤い河」、そして、「ＴＨＥ　ＢＯＲＤＥＲ」、「ｆａｒｅｗｅｌｌ　ｓｏｎｇ」です。Ｂ’ｚの稲葉さんは、私が今通っている高校の先輩ですから、末永く頑張ってもらいたいものです。

・Ｊリーグ　エキサイトステージ’９４（ＳＰＣ）

待ちに待ったこのソフト、５月１日に発売とあったが４月２９日に売っていたので得した気分だった

ジャンルはサッカーゲーム（そりゃわかるか）。でも、普通のサッカーゲームではない。選手の動きがリアルで滑らか。シュートが決まった時なんかはもう最高、今までやったサッカーゲームの中ではぴかイチのできです。絶対おすすめ。

・メントスのグレープフルーツ味

この飴は、病み付きになります。ぜひ一度御試食を

◇テーマについて

夏休みはあって無いようなものでしょう。実は私は受験生なんですよ。（＾＿＾；　だから夏休みはほとんど毎日補習に行かなくては．．．　あヽ無念

◇最後に

日光影軍団っていい味出してますね。

じゃっ、また。

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

<<影>>

(影1:いちご味。)

(影2:ミント味。)

<<Aleph>>

········(ちがうっ!)····。

＝ 035 TAKA ＝　1994-5-18 着

おはようございます．ただいま６：００ａ．ｍ．

先日の夜からずっと実験レポートを書いていて，やっと書き終わったとこです．どうやら，羽田さんも統一会派のことでもめて，徹夜したようですね．今とっても眠いんですが，今寝てしまうと，今日の実験に遅れてしまいます．（ちなみに私の通う大学は，私のアパートから徒歩５分）　ということで，この空いてる時間を利用して，（ホントはこんなことしてるヒマはないんだけど）これを打ち込んでるという訳です．

去る４／１７，第２種情報処理技術者試験を受けてきました．結果は・・・・　とその前・・・・

前日（４／１６）はうちの大学のサークルの新歓コンパがありました．新入生達に顔だけは見せとかなくては，と思い，１次会だけ出ることにしましたコンパでは，全く酒が飲めない私は，勢いに乗って限度を超えて飲んでしまいました．（と言ってもビールをコップに１０杯ぐらいですけど．私はそれ程酒が飲めないのです．酒なんてうまくないし．）いいように酔っ払って，１次会を後にして家に帰ることにしました．そのときまだ４時半．渋谷でこんな時間から酔っ払ってる奴なんていないよな．もうそれからは気持ち悪くなって，しようがありません．やっと家にたどり着いたのが，６時．そして酔いが冷めたのが，１０時半．それから勉強なんて出来ません．　ここまで書けばもう試験の結果なんて簡単に予想することが出来ますよね．

お願いだから受かんないかなぁ．次回から試験制度が変わっちゃうから，今までの勉強じゃ通用しないんだよ．だから，お・ね・が・い（気持ちワル）

とか言ってるうちに，日も改まって４／２８．大学から帰って来て，郵便受けを覗くと，ＶＥＲＮ＃９と大？簿記学校から無料採点サービスの結果が届いていまいした．４／１７の本試験の答えを問題用紙に書いておき，試験終了後，無料採点サービス用のハガキに自分の答えを書いて送ると，合否を予想してくれる，というやつです．あまり出来が芳しくなかったものですから，恐る恐る封筒を開けてみました．点数こそ，公開模試や直前答練よりも悪かったですが，「合格可能性　９０％」とありました．私は嬉しくて，受かった気分ではしゃいでしまいました．そして別紙にはこうありました．「但，目安ですので参考資料としてご覧ください．」と．そうです．当たり前ですが，まだ合格通知は届いていないのです．だから，受かった気でいるのは良くないかもしれません．しかし，大丈夫でしょう．（何を楽観的な・・・）発表が６月です．それまでずっと緊張が続くんだろうなぁ．（嘘ばっかり？）２種に合格出来たら，今度は１種を狙いたいと思います．

Ｐ．Ｓ　余談ですが，今まで５区分だった情報処理技術者試験は，次回（Ｈ６秋期）から以下の１１区分に細分されます．

（１）システムアナリスト試験　（２７歳以上）
（２）システム監査技術者試験　（２７歳以上）
（３）プロジェクトマネージャ試験（２７歳以上）
（４）アプリケーションエンジニア試験（２５歳以上）
（５）システム運用管理エンジニア試験（２５歳以上）
（６）プロダクションエンジニア試験（以下年齢制限無し）
（７）ネットワークスペシャリスト試験
（８）データベーススペシャリスト試験
（９）第一種情報処理技術者試験
（１０）第二種情報処理技術者試験
（１１）システムアドミストレータ試験

各試験区分の実施時期

春期：（３）（５）（６）（８）（９）（１０）
秋期：（１）（２）（４）（７）（１０）（１１）

今まで使うことが出来なかった電卓も新試験では許可されました．電卓が使えるか使えないかはかなり時間に差が出てきますね．第二種の午後の問題（流れ図，言語）では，記述式だったのが，多肢選択式になりました．第二種，第一種のプログラミング言語のＰＬ／Ｉは出題されなくなり，Ｃ，ＣＯＢＯＬ，ＦＯＲＴＲＡＮ，アセンブラ言語ＣＡＳＬの４言語が出題されます．

つまんなくなっちゃいましたね．そろそろ失礼します．

－－－－－－－－－－－－－－－

４月になり，新学期が始まりました．１年のとき

に一般教養の科目はすべて取ってしまったので，今年は自分の専門分野を勉強出来ます．（と言っても選択の幅は狭い．）

特にうちの学科（機械工学科）では情報処理が選択必修になっていて，もしこれを選択した場合，この科目で単位を落とすと進級に大きく響きます．（もちろん他の科目で単位を落としても進級に響くことは確かなのですが）この「情報処同実習」という授業では，ＦＯＲＴＲＡＮ（ＦＯＲＴＲＡＮ ７７）を勉強しています．[Aleph: げっ、今時FORTRAN!?]（ちなみに，古いものは”ＦＯＲＴＲＡＮ ７７”のように大文字で，新しくＪＩＳに認定された”Ｆｏｒｔｒａｎ ９０”は小文字で綴るんだそうです．）ＦＯＲＴＲＡＮは，資格を取るために専門学校で少しかじっておいたので，今のところは楽ですね．普段は講義で，年に数回レポートがあり，大学の計算センターのパソコン（端末）から大型計算機にアクセスして実習をします．なかなか面白いです．でもホスト計算機を利用するのにお金がかかるので，長い時間使っていられないというのが難点ですけど．

また，今年はＣ言語を勉強することにしました．こちらは大学の計算センターが行っている授業で，こちらは実習費が別でかかります．（上のやつは授業料に含まれている．でも３０００円分しか利用出来ない．もちろんお金を足せばもっと利用出来る．）この科目（情報処理概論Ｉ）はうちの学部（理工学部）では卒業単位にならないのですが，いずれはＣ言語を使えるようになりたいと思い，やることに決めました．ＣはＣでもＭＳ－Ｃではなく，Ｌａｔｔｉｃｅ Ｃというのを使っています．しかし，余り変わったところはありません．（ＭＳＸ－Ｃでも使えそう．）[Aleph: 無理だと思う･･･。]

うちの大学の計算センターのパソコン（富士通ＦＭ－Ｒシリーズ）や大型コンピューター（アクセスするお金があれば）は誰でもいつでも自由に使うことが出来るので（これがうちの大学の自慢らしい）暇を見つけては弄りに行っています．この端末でパソコン通信も出来るようなので（もちろんお金がかかりますが），できたらやってみようと思います．

まあとにかく，少しでもまともなプログラムが組めるように，頑張って勉強していこうと思います．（でもＢＡＳＩＣでろくなプログラムが作れない私が，Ｃ言語何て出来るのだろうか？）

－－－－－－－－－－－－－－－

５／３～５の３日間，つくばへ大学のサークルの新歓合宿に行ってきました．ＧＷ前の天気予報では５／４，５は雨が降る，と言っていたので，テニスなんて出来るのかよ（ちなみに私はテニスサークルに入っている．），と少々心配していたのですが・・・

５／３，４：３０ａ．ｍ．起床．顔を洗って，着替えを済ませ，友人が車に乗せてくれるというので，集合場所へ向かった．５：２１の東急東横線の始発に乗り，渋谷へ．そして，京王井の頭線，京王線と乗り次いで，集合場所の上北沢に到着．友人の車に乗り込み，一路筑波へ．ＧＷ中なので首都高速は混むだろうと思い，環八，東京外環を通って常磐道に入ることにした．東京外環，常磐道の渋滞をくぐり抜け，１１：００ａ．ｍ．頃，土浦北Ｉ．Ｃ．を降り，ホテルのある筑波山へ向かった．

筑波山の麓にあるホテルのテニスコートでボールを打っていると，他の自動車組やバス組が到着して，初日の班練習が始まった．ストロークやったりボレーやったりサービスやったり１年生に教えたりして，１日目の練習は終わった．

ホテルに入り，早速風呂です．風呂に入った後は夕食．そして，班対抗ゲーム大会でした．焼酎のジュース割りを速く班全員で回し飲みしたり，ヤングファイト（ビールの一気飲みの速さを競う）をやったりした．結果はうちの班は６班中５位，ブービーでした．その後は部屋に戻って班コンパ．自己紹介しながらいろいろ酒を飲む訳ですが・・・　私は意識不明の重態．（だって私は酒が飲めませんから）そのまま夜は更けていったのでありました．

合宿２日目．この日は雨が降って練習は中止になるだろう，と誰もが思って前日のコンパで盛り上がったようですが（もちろん私の意識は無い．），曇っていながらも雨は降っていない．つまり練習をやるということです．みんな重い頭と体で，朝食を取りました．私は朝食後朝風呂と洒落込んで，リフレッシュ．さあ練習です．午前中はグレード練習（いわゆるレベル別というやつ．そんな事ぐらい分かるか．），午後は班練習でした．午後からは雨が降ったり止んだりで，あまり練習は出来ませんでした．

２日目の夜は全体コンパのはずだったのですが，前夜の班コンパがかなりうるさかったらしく，結局コンパは中止になってしまいました．去年の新歓合宿も同じホテルだったのですが，部屋で騒いだり，廊下に布団を敷いて寝たりしても，全然怒られることは無かったのに・・・　３年幹部は，ホテルの人にかなり怒られた様です．酒の飲めない私にとっては，苦しまなくて済むので，少し有難かったですけどね．その夜は，みんなでＵＮＯやトランプなど遊んだりして，健全な（？）夜を過ごしました．

さあ，最終日．午前中はいつもの班練習．そしてサークル全体写真を撮り，昼食を食べ，帰路につきました．私は再び友人の車に乗って帰ることに．常磐道谷田部Ｉ．Ｃ．に入り，東京へ．５／５はＵターンラッシュで渋滞だろう，と思っていましたが，スムーズに車は進むことが出来ました．東京に着いてからは，ＪＲ府中本町駅で降ろしてもらい，ＪＲ南武線，東急東横線で日吉に帰って来ました．

日に焼けて顔や腕がヒリヒリしたり，体中が筋肉痛になったりしましたが，楽しい合宿でした．また友人の車を借りて，筑波大学の学生寮に住んでいる高校時代の友人に会うことも出来ました．　ただ，５／３のパソケに参加出来なかったことが残念でし

たね．
こちらに帰って来てからは，大きな洗濯物の山と多くのレポートが私を待っていました．さあ，頑張って片付けましょうか．（泣きそう・・・）

（常体と敬体がゴチャゴチャになってしまった．まあ，その辺はご勘弁を．）

－－－－－－－－－－－－－－

「Ａ・セナの死に思う」

５／１（日）はＦ１ＧＰ第３戦サンマリノグランプリの日であった．私はその番組が始まる前からテレビを見ていた．すると突然，Ａ・セナが高速コーナーを走行中コースを外れてコンクリートウォールに激突して意識不明の重態になった，というニュースと共にその激突シーンの映像が流れた．私は恐ろしくて仕様が無かった．

いよいよＦ１ＧＰの番組が始まった．番組の始めから，セナの事故のことばかりである．それでもレースの録画が放映された．そして何時頃であったろうか．ニュース速報のテロップが入り，Ａ・セナの死が報じられた．レース中の画面が切り変わり，三宅アナ，今宮さん，川井さんが現れた．みんな泣きながらも，私たちに必死で状況を伝えようとしている．私はあまりのショックにしばらく茫然としてしまった．なかなかセナが亡くなったという事実が信じられなかった．

過去１２年間，事故は数多くあったが，死亡事故は無かった．それがとうとう破られてしまったのである．特に今年からは，アクティブ・サスなどのハイテク機器の搭載が禁止され，いわゆるドライバーの技量如何に因ることになったのだが・・・　どうもそれが裏目に出た気がしてならない．もちろんそれだけが本当の原因ではなくて，路面状態が良くなかったとか，タイヤが十分暖まっていなかったとか言われているようであるが，セナだけでなくプロストなど他のドライバー達が言っているように，安全性を軽視したことが今回の事故の１番の原因だと思う．

昔はかなり死亡事故が起こり，各チームは必死になってドライバーの安全を確保しようと努力し，それが過去１２年間無死亡事故につながってきた．しかしその１２年間のうちに，安全性を飛び越えて”速さ”を追求するようになってしまった．もちろんＦ１は速さを競うスポーツなのだが，それはドライバーあってのことで，ドライバーがいなければその速さは認められないのである．

今回のサンマリノＧＰでは，予選１日目にあるドライバー（名前は忘れた）が事故で重態，予選２日目にはラッツェンバーガーがやはり事故で死亡，そして本戦でセナが事故で死亡，と３件もあるのである．ＦＩＦＡの会長はドライバーの安全性には問題は無いみたいな事を言っているが，１レースでこれだけの事故が起こったのだから，本当に安全性は大丈夫なのかよく考えて欲しいと思う．なぜあの高速コーナーにタイヤバリアを置かなかったのか，とか・・・

セナだけでなくこれだけのドライバーを失ったことは，Ｆ１界だけでなく，私たちを含む世界にとっても非常に大きな損失である．Ｆ１は危険なスポーツでいつも死と隣り合わせであることは分かっているが，これから先２度とこのようなことが起こらないことを願って止まない．

－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－－

<<Aleph>>

VERN.がTAKAさんの日記と化してしまった･･･(笑)次号からは、私の独断でDISKにおさめることがあります。しかし、紙の会報はなにがなんでも残します。個人的に「DMのみ」は発行したくないので･･･。

＝ 023 BUN ＝　1994-5-18 着

『夏休みの予定』　　　　Ｏ２３　ＢＵＮ

「いいなぁ、このテーマの響き・・・」
でも真面目にあれこれ考えている君、そうあなたの事よ。もう少し、あと何年かすればきっと君もおんなじセリフを吐く様になるんだよ。ちょうど今の私みたいにネ。
「お黙り！　何１０年もは経っていませんよっ！」
ふーっ、怒鳴ってすっきりしたところで、ワイドショーでも見よっかな・・・。
注：私にはもう夏休みなんかありません、グスン。体は年中無休、脳細胞は開店休業の日々を送っています。
「ひがみっぽくなるんも年のせいや」
（ＢＵＮのダンナ）

－－－－－－－－－－－－－－

『我が家のペット自慢？』　　Ｏ２３　ＢＵＮ

何年も飼っている手乗りのインコがいます。名前は〈トロロ〉といいます。トトロをもじったのではなく、ただ単にトロくさかったからトロロ・・・。この子が近頃変わった遊びを覚えて困っています。鳥籠の金網の隙間に後ろ向きに羽根を差し込む、磔獄門の刑ごっこなんです。しまいには自分では抜け出せなくなり、「ギャーギャー」と助けを求めてきます。最初は「ほんまにアホやなぁ、もうやめときや」と、しばらく部屋の中で遊んでやって戻していました。これがいけなかったのか、この頃は少し退屈するとまた始めます。そのテクニックにも磨きがかかり、そのままバタン！と落っこちる技まで習得する始末・・・。我が家に来たお客はそれを見て、「何を見てこんな事を覚えたの？　インコは何でも真似するからねぇ」と尋ねながらもニヤニヤ笑っています。弁明は焼け石に水どころか、火に油を注ぐ様なもの！！〈トロロ〉の悪癖を止めさせるにはどうすれば良いでしょうか？　賢明なるＡｌｅｐｈさん、及びＶＥＲＮＥＴユーザーの皆様のお知恵を拝借願えれば幸いです。
注：〈トロロ〉の位置からはＴＶは見えず、また読書の習慣もありません（当然ですネ）。

ーーーーーーーーーーーーーー

『わたしの彼とマンホール』　０２３　ＢＵＮ
これは彼がまだ独身時代の話ですが・・・。
友人のＡ君がめでたく（これには賛否両論あるでしょうけど今回はパス！）結婚する事となり、式の前に新居に荷物を運び入れました。片付けも終わり、婚約者のＢ子さんを囲んで焼肉を食べたそうなんですが、問題はその方法なんです。話が決まってバタバタと材料を買い揃え、さぁ焼こうという段になって、「ん？鉄板が無い！」
戸外でなら金網でだって出来ますが、アパートではそうもいきません。その時、「この傘借りるよ」と言って出て行ったのはＣ君です。待つ事しばし・・・。
帰ってきたＣ君の手にはちょうど手頃な鉄板が。水道局のマーク入りのですがね。穴には開いた傘を突っ込んで、その先っぽにタオルをぶら下げてきたそうです。目をぱちくりさせているＢ子さんには、「加熱消毒するから大丈夫」と無理やり納得（？）させて楽しい宴（ジンギスカン？）となったとか。
後日談：１年と少し経ってＡ君２世が誕生しました。彼らは「是非ともお祝いに・・・」と思ったんですが、それには３ケ月待たされます。お土産を持って訪ねた彼らにＢ子さんは、「子供には１メートル以上近付かんといてネ」
やっぱり納得してなかったみたいですね。

ーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー

<<Aleph>>
夏休みの予定･･･(笑) う～ん、小学生のころにはそんな事も考えたりしたかなぁ･･･。
(影:なんてジジくさいんだ。)
ｲﾝｺの「調教」法ですか!?･･･影軍団!
(影1:簡単だよ。まず串をもってきて･･･)
(影2:そう、串をもってきて、
たれを付けてｼﾞｭｯと･･･)
「調理」ぢゃぁないっ！

しかし、ﾏﾝﾎｰﾙｼﾞﾝｷﾞｽｶﾝとは･･･ う～む、強者･･･。

= 004 ﾛｰｾﾞﾝ =　1994-5-18 着
えー、さっそくですが……前回の一般投稿部で、ＢＥＴＲＡＹＡＬの平岡氏の投稿の一部が「Ｖ倫」なるものに引っ掛かりましたよね（私に限らず、Ｖ倫を見たのは皆さん初めてでしょ？）。しかも私に対する内容で。あれが妙に気になって夜も寝つけず（嘘つきぃ！）、翌日か翌々日に平岡氏にあの部分の内容を問うた所、「忘れた」の一言。てめぇ、そんな忘れるような内容を書いてＶ倫に引っ掛かってんじゃねぇ！と思ってしまいましたよ、
まったく。どうやら、「○○○の馬鹿ー！」とか書いたらしいんですけどね。んなことでＶ倫に引っ掛かってるようじゃ、Ｖ倫も大したことないな……と考える今日この頃であります。
時にＡｌｅｐｈさん。前回のＢはひどいですよ。私の投稿の上部が、２ページも切れてるじゃないですか。いいとこだったのに、あそこは……と自負している部分もあるわけでして、できれば、切れた部分の原稿を載せといて下さい。
そー言えば、ぱんちょさん、キャラクターのデータを見せてもらいました。思わず、パクってやる！と思いましたよ（ご安心を、まだ実行はしていません）。女の子キャラですか、やっぱいいですねぇ。私のお話では、通算しても女性キャラは二人しかいません。理由は、プレイヤーが男ばっかりだから……といったところでしょうか。ぱんちょさん、１レベルでもいいから、女性キャラを作っていただけないでしょうか（ただし、１８歳以上３０歳未満のも○こり美女だけ／この制限を見てピーンときた人は、おそらく冴羽遼という名前を知っている）。
なお、ヴァトルダー他、メインキャラの細かいデータは、ニヤリ氏が投稿している予定です（前々からしよう、しようとは思ってたんですが、結局他人に任せてしまった）。あ、ソードワールドついでにもう一つ。クリスタニアＲＰＧを買いました。
ああっ、高いっ！３６００円だとぉ！それでも買ったけど。レジェンド・オブ・クリスタニアの２０年後、封印伝説のあとの世界なのですが……どうもよくわからん、歴史が。いろんなところの情報から、レードンが皇帝で追放されてどーのこーのとか、アデリシアが封印から解放されたとか（参考：封印伝説）、ダナーンの国王がレイルズ１世（こいつは驚いた）だとか、コマ切れの情報はあるんですが……
やっぱりわからん。レジェンド・オブ・クリスタニアのところラジオのお陰でばっちりわかりますが、漂流伝説は現在進行中、黄金伝説や蟻帝伝説においてはさっぱりわからないという状態ですので……ぱんちょさん、知りません？ところで、ナーセルが「世界見の賢者」という風に呼ばれるようになるというのは、妙によいと思います。
ところで（「ところで」が多いな、我ながら……）、私のソード・ワールドの話は会話がやたらと多い（ｂｙ平岡氏）という指摘を受けたんですが……自分でも指摘される前にわかってたけどね。ぱんちょさん他、テーブルトークをやったことのある人ならわかると思いますけど、テーブルトークの醍醐味は「会話」です。これがないと、はっきり言っておもしろくないわけでして……どうぞご理解を。
ついでに一つ、私はＧＭをやるとき、話の出だししか考えてません。実は、後々まで考えていても、たいていは途中でそれるんですよ、話が。だから私の場合は、プレイの一時間ぐらい前に、ＮＰＣのデータとか、どのモンスターを出すか、とかを考えるぐらいでプレイに臨んでいます（これは、結構プレイヤーに迷惑をかけてたりする）。あまり手の内は話したくないんですけど、今回の投稿分は、実は話が２バージョンあるんですよ。一つは最初から練っておいた方、もう一つは実際にプレイした方です。載せているのは後者の方ですけど、前者も個人的には

捨てがたかったりするわけです。今回の２つ前の話でも同様のことがありまして、その時は泣く泣く一方をボツにしたんですが、今回は完成していますので、アレフさんに頼んでごく一部の人にばらまこうかな、とも考えています。あくまで予定……ですけど。期待するだけ無駄だと思いますよ。Ａｌｅｐｈさんだし。一応、Ａｌｅｐｈさんに送ることは送りますんで、欲しい人は個人的に頼むなりなんなりして下さい。

さて、加トさん。絵のほうは書いていただけたのでしょうか？これを書いている時点ではわからないんですが……もしまだだったら……そして、ニヤリ氏が絵を投稿していたら……どうしよう？ま、お好きにして下さい。でも、今回投稿していただけているんでしたら、以後よろしく。加トさんとニヤリ氏が両方投稿していたら、私ゃ知らん（笑）。Ａｌｅｐｈさんに、どっちの絵がいいか人気投票でもしてもらいますか。

最後になりましたが、まみむめもさん、合格おめでとーございますっ！Ｏ内さんに卒業後の消息を尋ねたところ、「不明」なる答えが返ってきたので、気になってはいたんですが……。ま、無事に合格したということですし、キャラクターのお名前の考案、お願いします、できれば。あ。絵をまみむめもさん＆ザ・シスターに頼むっていう手もありましたね。気が向いたら、こっちの方もよろしくお願いします。

もう、書くことはないはずですから……これで終わります。では、また……。

追記　ヴァトルダー＆ソローは、プレイ中、本当に死んだんです。決して話が面白くなるから、ということで殺したんじゃないっ！！（念のため）

追記２　去る５月４日、タイラーのイベントに行ってきました。コジロー役の岩井光央さんがグー。

追記３　私の回りでは、「Ａｌｅｐｈさんは『ディスクを１０号迄にはつける』といったのを守り、次号は９．５号、以下９．６号．、９．７号、……、９．９９号、１０ｉ（虚数）号、１１号、……というように、１０号を飛ばしてディスクの件をうやむやにする」といった噂が流れています。

追記４　「機動武闘伝Ｇガンダム」、平岡氏は「マイケル富岡＆内山とデビルガンダムの名前で見る気をなくした」といっていましたが、個人的には結構おもしろいと思います。

追記５　ここまでくると、もはや追記ではない気がしますが……平岡氏の「少女マンガファン、立ち上がってローゼンをやっつけろ！」というところ、あれ、絶対に誰も立ち上がらないと思います（少女マンガファンはいると思いますけど）。ついでに言っておきますが、私は一度も「少女マンガを読む奴＝ロリコン」と言った覚えはありません。
個人的に、平岡氏のことをロリコン呼ばわりしたことはありますが……。

追記６　まだやるか……と思わず、お付き合いを。ＭＳＸやＸ１だけでなく、９８にもディスクを対応させて欲しかったりします。そろそろそーいう時期じゃないでしょうか？

追記７　これで多分最後です。ＶＥＲＮＥＴ会員で、かつ私の書いてるＳ・Ｗを読んでくれている人の中で、Ｓ・Ｗのルールを知らない人はどのくらいいるのでしょうか？アンケートの隅っこにでもちょこっと書いていただけるとありがたいのですが……（といって今までにも名前やら何やらを募集したが、唯一あったのがＶｏｌ．９のぱんちょさんの記事ぐらいである……書いてて悲しい）．

[会報]

〈VCMCあて・私信〉

035TAKAさんへ。なんとかしてⅩⅡを入手してください。ｿﾌﾄﾊﾞﾝｸみたいになってきていますので、ﾃﾞｨｽｸｻｰﾋﾞｽは全てVCMC扱いにしたほうがいいと考えています。私が見つけましたら、転がします。

〈次号予告〉

次号#10は6月第5週発行、〆切りは6/22です。ただし、今回のようにﾊﾟﾝｸで〆切りが早まることもあります。なお、MSX登録をしていて、かつ、MS-2DDを選択した場合、VRCSが入るかも知れません。X1版はもうちょっと待って･･･。

１２～１６p.＋希望ﾒﾃﾞｨｱのﾃﾞｨｽｸの予定です。「ﾋﾞｭｰｱｰ等で勝手に読んでね」になると思います。

〈X1PCM〉

009保田周作さんよりX1PCMの新ｳﾞｧｰｼﾞｮﾝが届いています。015相田剛志さんの「へろへろ6号」のﾃﾞｰﾀも読めます。外部DAC再生もできる様です。保田さん、X1PCM他、ｺﾗﾑｽ等のﾃﾞｨｽｸｻｰﾋﾞｽ登録の許可をお願いします。

〈VRC-Shell〉

MSX版ｺｱは動いてます。まだｱｸｾｻﾘがなんにもついていません。X1版をどうするかが問題です。

〈015相田さんあて・私信〉

電話でお話したﾊﾞｸﾞは取れました。それから、「へろへろ6号」「へろへろ7号」のﾃﾞｨｽｸｻｰﾋﾞｽ登録の許可をお願いします。

〈会報・投稿一般について〉

今回、手書き投稿は掲載していません。これからも、手書きの掲載率は低いと思って下さって間違いありません。ﾃﾞｨｽｸかﾍﾟｰｼﾞ投稿（1作品2ﾍﾟｰｼﾞ以内）でお願いします。また、ST/WXﾌｧｲﾙなどでの投稿受け付けも中止します。MSDOS型式のTEXTでお願いします。

〈次号掲載分について〉

今回投稿された「ｿｰﾄﾞﾜｰﾙﾄﾞﾘﾌﾟﾚｲ」「BETRAYAL」は次号ﾃﾞｨｽｸまわしとなります。

「VERNET MASK of THE MSX」

P・N RIRIA of Stratagem

Vol, 4

マスク オブ ザ エム エス エックス

MSX SOFT 情報局　市販ソフトハウス編

色数向上委員会 第2集 ノーマル	CG集	アーカムプロダクション		
色数向上委員会 第2集 アダルト	CG集		81500円	
色数向上委員会 第3集 ノーマル	CG集			
色数向上委員会 第3集 アダルト	CG集			
スーパーピンクソックス3	ETC	ウェンディマガジン	4800円	
麻雀悟空・天竺への道	ETC	シャノアール	未定	
RONA 地獄神の審判	STG	Dixie	7800円	

MSXでイース～Ⅲまでが出来ますけどやっぱりイースⅣが大好き!! SFCとPCECDROM²で発売されています。

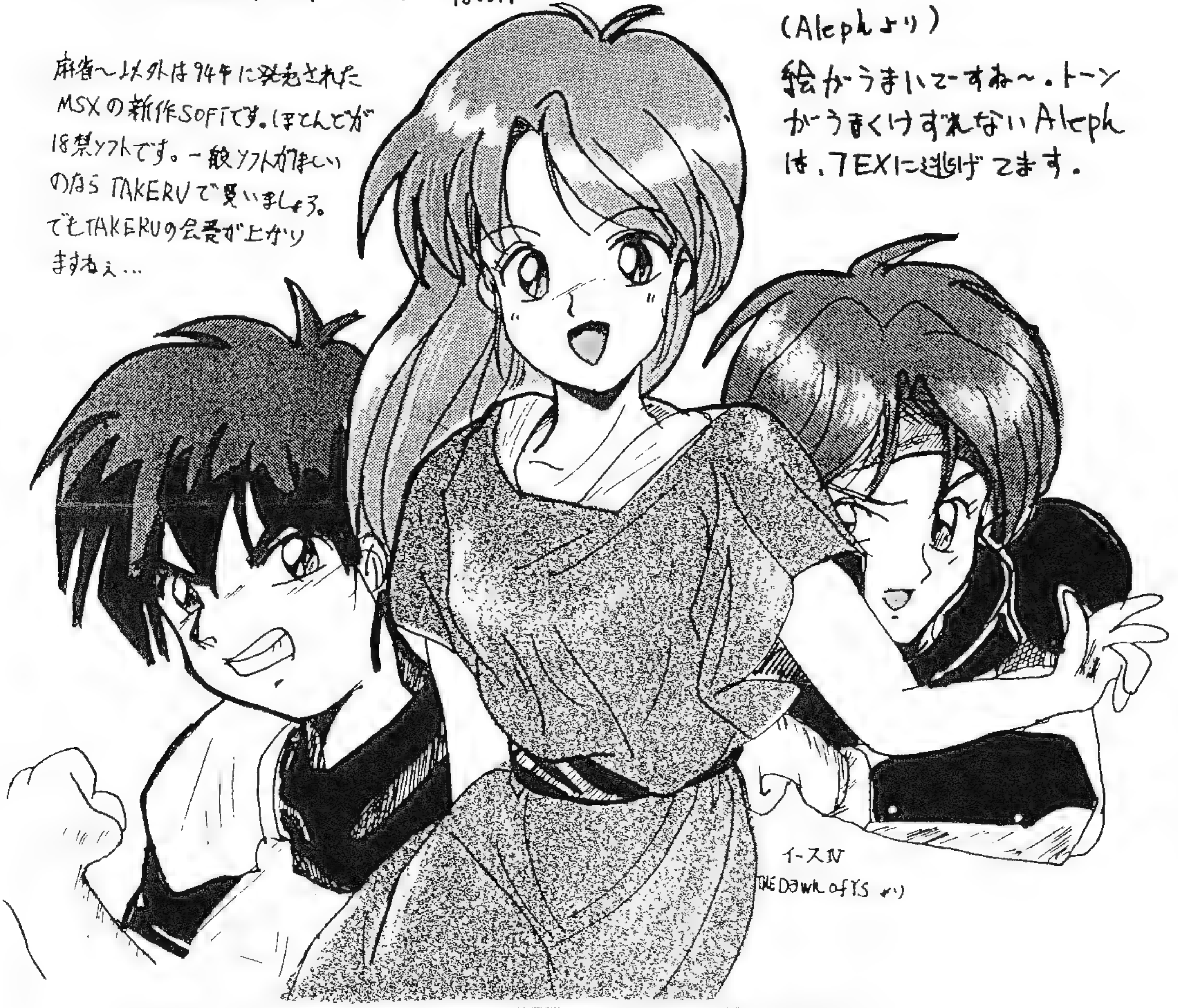
ところでセガのMASK of THE SUNっていつ発売するのかなぁ某誌で希望・期待ソフト10からランキング外になってしまいましたよ。セガファルコムってつぶれたのでしょうか(笑)

この前ヨド○シカ○ラにいってレーザアクティブソフトと3DOのソフトが遊べルコーナーでやりくらべました。はっきり言って3DOの方が上まわっています。レーザーアクティブはLDコンMSXとどこがちがうのでしょうか? システムがPCかMDだというだけでしょうが…

麻雀～以外は94年に発売されたMSXの新作SOFTです。ほとんどが18禁ソフトです。一般ソフトがほしいのならTAKERUで買いましょう。でもTAKERUの会費が上がりますねぇ…

(Alephより)

絵がうまいですね～。トーンがうまくけずれないAlephは、TEXに逃げてます。



Free Talk! for illustrators. by 加ト 018

僕の知ってることなんて全く大したことないですが、お役に立つならいくらでも話しましょう。てな訳で2回目です。

「にじむ」についてです。

なぜインクがにじんでしまうのか？といえば、それは紙とインクの仲によります。（"相性"のことね。）

にじまないようにするには、まず紙とインクを良い品でそろえるべきです。

それと、下描きの段階であまり消しゴムを使わないこと！紙をこすれば当然表面がケバ立ってしまう訳で、これではどんなにいい紙を使ってもムダになってしまいます。

これを気をつけるだけで、ペンの運びがまるで変わるんです。参考までに言いますと、僕はホルベインのアクリルドローインクとI・Cのマンガ用原稿用紙を使ってます。紙に関してはI・Cの原稿用紙で決まりでせう。（ペン画では、ね）

※これでもにじむなら それはペンの使い方に原因が

☆加トさん、新刊ありがとうございます。VERN上で売り出しませんか？（Aleph）

VCMC

The Mail-order Corner for Members

[Vernet Central Mail-order Center]

こんにちは。新学期が始まったかと思ったら、もう5月。これを書いている今、外は大雨です。これから、嫌な梅雨が始まるんだよな。ジメジメするけど、気持ちはカラッと行きたいですね。

では、アイテムの紹介です。

○VERNET会報

- #1, #3, #4.5, #5 : 200Cr
- #2Ⓓ, #4Ⓓ, #6Ⓓ, #7, #8 : 400Cr
- #9 : 500Cr

(Ⓓは MSX用Disk付き)

○Ve ver.2.0　3.5"2DD 1枚+90円切手

汎用RPG制作ルーチン群。未完ですが、使用可能。スクロールの滑らかさは一見の価値有。どなたか完成させてくれないかな。

○Ae ver.1.2t　3.5"2DD 1枚+90円切手

AVGツール型サンプルゲーム。サンプルゲーム"数研Quest"付き。結構笑えますよ。とにかく遊んでみて下さい。(tR専用)

○MSX PCMセット　3.5"2DD 1枚+90円切手

EXTRAで発表され、VERNETが使用権を借り受けたPSG3音によるPCM再生プログラム+データ集。あなたのMSXがしゃべる!

○MSX版S-OS"SWORD"フルセット　3.5"2DD 1枚+90円切手

Oh!MZ, Oh!Xで発表された全機種共通OS, S-OS"SWORD"のMSX版。ホント速いですよ。(tRでX1の40倍速) 漢字バージョンなども完成したそうなので、とても楽しみですね。

○S-OS"SWORD"資料集　時価

現在ではほとんど入手できない過去のOh!X, Oh!MZの"THE SENTINEL"(S-OSのコーナー)の貴重なコピー。これなくしてS-OS"SWORD"は使えません。価格については、WT等で問い合わせて下さい。

○ハンターの為の資料集　200Cr

VERNETでポイントハンターになるために、これで研究して下さい。これでAleph氏の好みも分かりますよ。ポイントハンターになろうとは思わなくても、VERNETの歴史を知ることができます。

申し込み方法は、希望アイテム名、住所、氏名を明記した紙を、小為替(1Cr=1円)またはディスク+返信用切手とともに、下記住所まで送って下さい。申し込み確認後、できるだけ2週間以内に発送します。前記価格には送料やDisk代が含まれています。

申し込みをお待ちしています。　1994.05.

223 横浜市港北区日吉3-5-7
ブコーハイツ303
川手隆義方
「VERNET東京 VCMC」係

---------- 切り取って下さいな! ----------

VCMC 通販申込書

○希望アイテム名

○ご住所 〒_____-_____

○お名前
フリガナ

○会員番号
No.-

計 __________ Cr

VERNET入会申込書（第３期）

氏名

ペンネーム

住所　〒

TEL　　　　（　　　　）

あなたの所持機種（全て・メインの機種にマルをうって下さい。）

ディスクマガジン発行時の配布希望機種（メディアも）

掛け持ち所属サークル（全て）

自己紹介文など、なんでもどうぞ。

☆入会申込法

500円分以上の小為替と共に
この申込用紙のコピーをVERNET
に送って下さい。

General Interchange Circle

VERNET

ヴァーネット

VERNET特別付録

100円会報発行記念マンガ

ある百円の謎

by Aleph